JOUEZ AU BIPSTER !

1. Matériel

- 2 tapis de jeu représentant chacun un jardin différent
- 8 piquets de tente non métalliques
- 8 panneaux (= les 8 coffrets) – une par animal
- 1 roue tournante
- 1 mode d'emploi
- 8 paquets de 50 cartes 'conseils' (un paquet par animal) – La personne qui emprunte le jeu doit veiller à renouveler les séries avant de commencer la partie!

2. Joueurs

- ✓ **2 à 8 joueurs** (les parents peuvent également encadrer et conseiller leurs enfants. Ainsi, plusieurs familles peuvent jouer au sein d'un même groupe)
- ✓ **familles avec enfants** : adultes et **enfants à partir de 5-6 ans**
- ✓ pour les enfants plus jeunes qui ne maîtrisent pas encore la notion 'droite' – 'gauche' : si tous les enfants ont moins de 5 ans, on propose alors un jeu adapté à leur jeune âge *(voir remarques sous la rubrique 'Jouer' - page 3)*.

3. Durée

Une partie dure de 10 à 15 minutes environ.

4. Feuille de route

Mise en place

Les 2 tapis de jeu sont disposés de façon telle que l'animateur peut se déplacer entre les tapis ou se poster devant ceux-ci.

Quel jardin?

L'animateur demande aux enfants s'ils ont envie de participer au jeu et d'apprendre ainsi à connaître le jardin d'une autre manière.

Il leur demande ensuite de choisir un jardin. Quel jardin préféreraient-ils avoir chez eux ? L'animateur leur donne le temps de regarder attentivement les jardins. Quand ils ont fait leur choix, il leur demande pourquoi ils ont choisi ce jardin. Certains enfants auront été attirés par les éléments du tapis, d'autres par l'eau dans laquelle ils pourront se défouler; les adultes parleront du potager, …

Des invités en visite au jardin !

Animateur: « Pour nous les humains, c'est un jardin très convivial. Mais est-il pour autant bien aménagé pour accueillir des animaux »? **L'enfant choisit un animal** et se positionne sur la pastille dans le jardin où se trouve ton animal.

Aux enfants de voir si le jardin renferme tout ce dont ces animaux ont besoin pour y trouver leur bonheur !!

Animateur : "Prends le panneau de ton animal"

« Dans le coin supérieur gauche, tu trouveras les dangers qui guettent ton animal dans le jardin. **Retrouves-tu ces dangers dans ton jardin?** » L'animateur leur donne un peu de temps et, au besoin, les aide dans leur recherche.

"Dans le coin inférieur gauche, tu trouveras les endroits où ton animal peut s'abriter ou se cacher. **Retrouves-tu ces endroits dans ton jardin?"**

« Fais de même avec **la nourriture** et **les œufs ou les petits** ».

Jouer

Le jeu peut commencer quand tout le monde a trouvé ses dessins sur le tapis. Chacun se positionne à nouveau sur sa pastille et met son panneau *à l'envers,* avec les explications bien en évidence, afin de pouvoir y jeter un coup d'œil tout en jouant. **L'enfant doit toujours veiller à pouvoir se déplacer librement !**

« **Fais tourner l'aiguille de la roue** »**!** L'animateur crie quelle main ou quel pied doit être déplacé, ainsi que le dessin à trouver (danger, nourriture, abri, mode de reproduction). Chaque joueur doit s'exécuter le plus vite possible, et sans tomber ! **Pas plus d'une main ou d'un pied par symbole!** Le premier qui arrive sur un dessin, occupe celui-ci. Une fois déplacé, le joueur ne peut plus bouger. Si l'animateur crie une main/un pied et un symbole sur lequel l'enfant a déjà pris position, celui-ci devra alors déplacer sa main ou son pied vers un autre dessin du même symbole.

Si le joueur perd l'équilibre et touche le tapis de jeu avec le genou ou le coude (ou tombe carrément sur le sol), il est éliminé et doit quitter le tapis. Pas de genou, de coude ou de derrière sur le sol. Le dernier qui reste sur le tapis est désigné vainqueur !!

Remarque : Pour un groupe composé d'enfants de moins de 5 ans qui ne maîtrisent pas bien la notion gauche-droite, l'animateur les fait sauter avec les deux pieds en même temps ou les laisse bouger les deux mains en même temps. Il peut aussi les laisser se diriger vers un animal avec un pied ou une main, le choix est libre.

Fin de partie

Tout le monde est invité à se remettre sur sa pastille et à regarder attentivement son panneau en se demandant :

"Si cet animal décidait de se rendre dans mon jardin, y trouverait-il suffisamment de nourriture et d'endroits pour se cacher ? N'y serait-il pas trop menacé ? »

L'animateur laisse un peu de temps aux familles pour répondre.
Il donne aux joueurs la carte 'conseils' de leur animal pour l'emporter à la maison.

Nous vous souhaitons beaucoup d'amusement !